

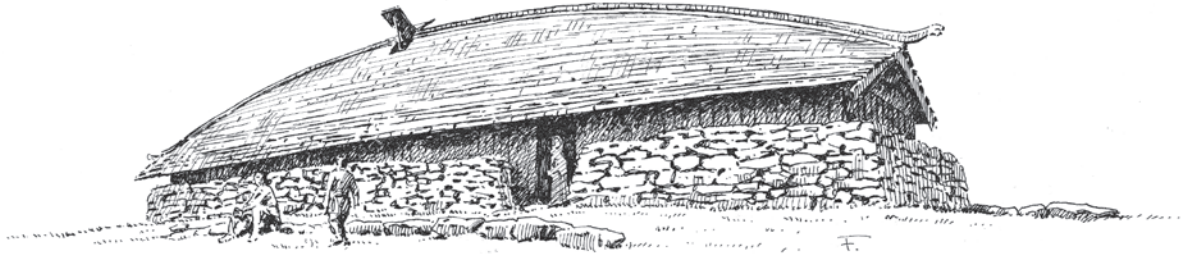
FORNSAGA

Gothcon 2018

© Peter Malmberg 2018
fornsaga.se

Spelvärlden

- Det utspelar sig i fornnordisk järnålder och vikingatid, och kan innehålla allt som i verkligheten kunde ha funnits mellan 500 och 1100 e Kr. Observera att Forn saga inte är menat att vara historiskt korrekt!
- Landskapet liknar Norge och Sverige med stora djupa utforskade skogar, där ingen vet vad som finns bland skuggorna.
- Folket bor på enskilda gårdar. Städer finns endast i fjärran länder. Man bor i långhus med ett enda stort rum där man gör allt. Det är ett kombinerat arbetsrum, matsal, sovsal, uppehållsrum och ibland även stall.
- Styret på gårdarna ser väldigt olika ut. Ofta är det en familj som äger gården där gårdsparet är de som bestämmer. Det finns inga vedertagna sociala strukturer i övrigt utan alla tar den plats på gården där de gör bäst nytta. Gårdarnas styre kan därför präglas av såväl manligt som kvinnligt ledarskap, och alla nyanser däremellan.
- Det finns inga lagar och hålls inga ting. Det är den starkaste som vinner, och när det blir osämja gäller det att man har meningsfränder som kan stå upp för ens sak.
- Det finns heller ingen organiserad religion. Istället är det folktro, traditioner och vidskepelse som präglar människornas trosföreställningar. De trollkunniga leder tron på gårdarna och använder runor, sånger, bildmagi och ritualer i sitt utövande. Somliga dyrkar gudar medan andra tillber naturväsen eller släktens förfäder.
- Man tror på själen och på efterlivet. De avlidna begravs antingen genom att högsättas (dvs begravas under ett stenröse) eller brännas på bål. Gravgåvor är viktigt då det ska skänka den avlidne ro i döden så att denne inte återvänder som vandöd.
- Man firar inte födelsedagar, istället firas allas överlevnad efter varje vinter. Därför räknas ålder i vintrar. När man fyllt 13 vintrar räknas man som myndig. Få människor lever till att se sin femtionde vinter.



- Heder och värdighet är viktigt. En människa ska inte låta sig kränkas. Man måste stå upp för sig själv och sin åsikt. Att inte säga sin mening eller att inte ha en åsikt kring något ses som ohederligt. Därför är det viktigt att alltid ta ställning i alla frågor och ha en åsikt oavsett hur lite man egentligen vet om saken i fråga.
- Familjen och släkten är ens identitet. Utan sin släkt är man ingen, och håller man inte ihop kan det bli svårt att överleva. Men det betyder såklart inte att man tvunget kommer bra överens för det, snarare tvärtom.

Rollpersonerna

Den första timmen av spelasset kommer att viga åt att skapa utgångspunkten för er saga. För att ge er en uppfattning om vilken typ av rollpersoner ni kommer att spela följer här ramarna för rollpersonsskapandet. Men förbered inget!

- Rollpersonerna bor tillsammans på en gård. Tillsammans bildar de ett *förbund*.
- Varje rollperson har nyligen upplevt en traumatisk händelse som fått deras vardag att ställas på ända, något som gör att deras liv inte

kan fortsätta som vanligt. Denna händelse är språngbrädan för rollpersonernas fortsatta berättelse.

- Du kan spela vilken rollperson du vill, men den kommer att anspela på någon av följande arketyper: bonde, lärd, hantverkare, krigare, jägare eller rövare.
1. Vi upprättar en relationskarta mellan rollpersonerna och skapar SLPer.
 2. Varje spelare skriver ner ett par beskrivningar och signalement för sin rollperson.
 3. Varje spelare ger sin rollperson tre personlighetsdrag som ligger till grund för hur rollpersonen är och agerar. Det är dessa som spelaren sedan har som hjälpmedel för att spela sin rollperson.
 4. Det första personlighetsdraget baseras på den sociala roll som andra förväntar sig att rollpersonen ska leva upp till.
 5. Det andra personlighetsdraget är ett emotionellt begär som driver rollpersonen och som samtidigt är till last för honom.
 6. Det tredje personlighetsdraget är sprunget ur den traumatiska händelse som rollpersonerna upplevt och är en form av lärdom som de dragit av denna händelse.